

HANDLEIDING

MISSION: IMPOSSIBLE™ **MISSION: IMPOSSIBLE**

ocean

NINTENDO 64



WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



MISSION IMPOSSIBLE™ and ©1998 PARAMOUNT PICTURES. All rights reserved.
"MISSION IMPOSSIBLE theme" Written by Lalo Schiffrin © 1966 (renewed 1995) by Bruin Music Company All Rights Reserved.
Used by permission



INFOGRAMES ENTERTAINMENT, Inc. Authorised user. - Software code © 1998 INFOGRAMES
Distributed by INFOGRAMES : 82/84, rue du 1^{er} Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE Cedex FRANCE

You may not reproduce, prepare derivative works based upon, distribute copies of, offer for sale, sell, transfer ownership of, rent, lease or lend to others the Program or accompanying documentation, or any portion or component of the Program or accompanying documentation; provided, however, that you may transfer the entire Program and accompanying documentation on a permanent basis as long as you retain no copies (including archival or backup copies) of the Program, accompanying documentation, or any portion or component of the Program or accompanying documentation, and the recipient agrees to the terms of the Agreement. Further, you may not modify, reverse engineer, disassemble, decompile or translate the Program or accompanying documentation, or any portion or component of the Program or accompanying documentation, nor may you make any copies of the Program modules for use with other programs. This Program is intended for private use only.



LICENSED BY



NINTENDO®, NINTENDO 64, 
AND  ARE TRADEMARKS
OF NINTENDO CO., LTD.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT NINTENDO DE KWALITEIT VAN DIT PRODUKT HEEFT GOEDGEKEURD. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN DE VOLLEDIGE VERENIGBAARHEID MET UW NINTENDO PRODUKT.

> INHOUDSOPGAVE

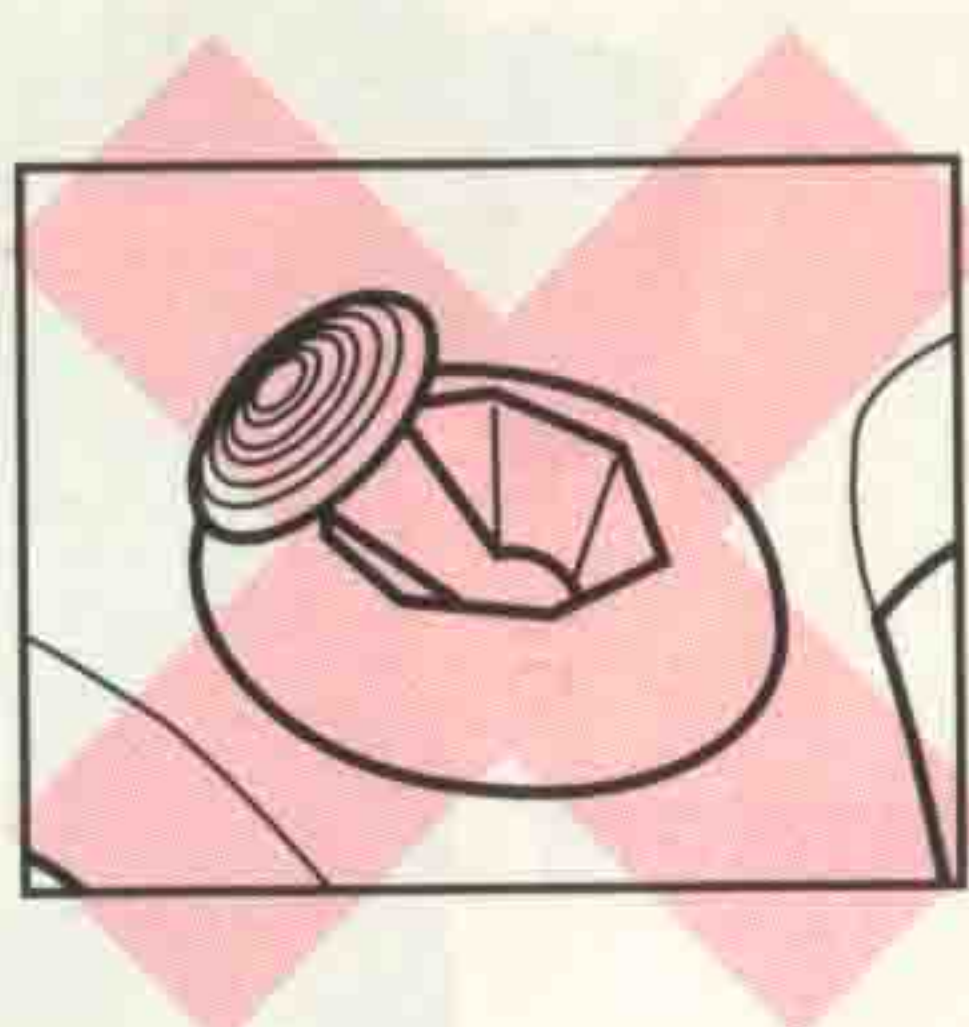
- 4** Besturing van de Nintendo 64
- 5** Goedemorgen, Mijnheer Phelps
- 7** Hoofdmenu
- 10** Bediening van het spel
- 18** Het IMF-Menu
- 21** Moeilijkheidsgraad
- 22** Aanwijzingen voor de strategie
- 23** Rolbezetting van Mission Impossible
- 26** IMF-Technologie



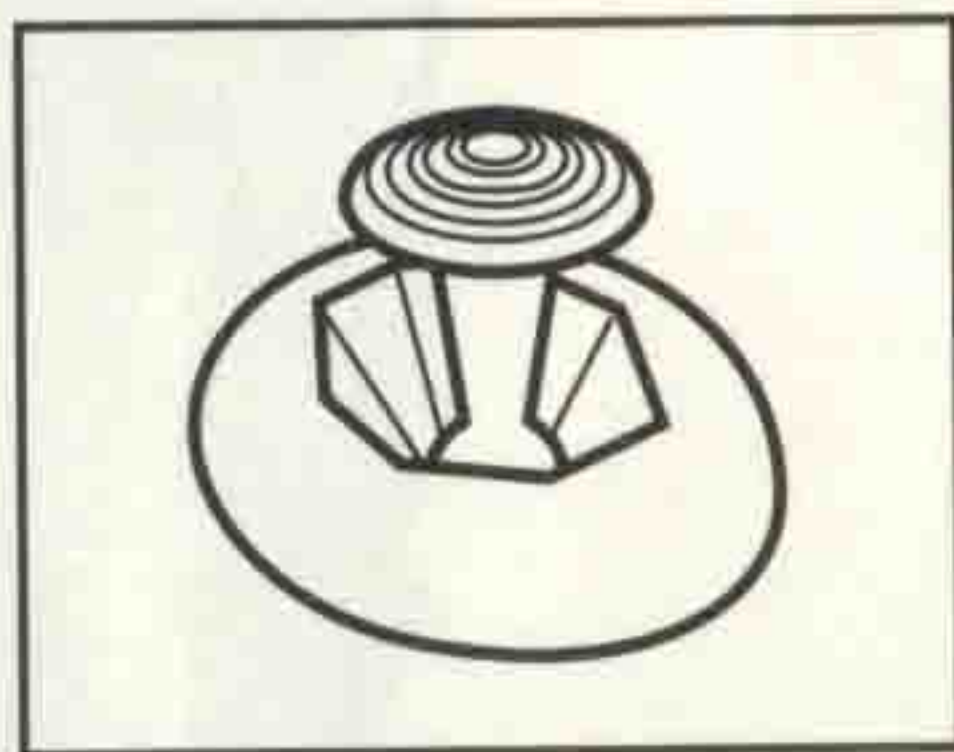
DE NINTENDO 64 CONTROLLER

De Nintendo 64 Controller is voorzien van een Control Stick die gebruik maakt van een analoog systeem, dat de hoeken en richting van de bewegingen leest. Zo worden subtiele bewegingen mogelijk die met het conventionele + Control Pad niet mogelijk zijn.

Wanneer je het Control Deck AAN zet, moet de Control Stick op de Controller altijd in de neutrale positie blijven staan.



Als je de control Stick onder een hoek houdt wanneer je de stroom inschakelt (zie de afbeelding hiernaast), wordt deze stand als neutraal ingesteld. In dat geval zullen spelletjes waarbij de Control Stick gebruikt wordt, niet meer juist functioneren.



Als je de neutrale stand wilt terugstellen en het spel al begonnen is, laat je eerst de Control Stick los. Hij schiet dan vanzelf weer naar de middelste stand terug (zie de afbeelding hiernaast). Vervolgens houd je de L(inks) en de R(echts) toetsen ingedrukt en druk je tegelijkertijd op Start.

De Controller is een precisie instrument, zorg ervoor dat je er geen vloeistof op knoeit en steek er nooit voorwerpen in.

> **GOEDEMORGEN, MIJNHEER PHELPS,**

Zolang vijandelijke spionnen, met bommen bewapende terroristen, internationale wapenhandelaren en agenten van inlichtingendiensten op deze aardbol rondlopen, is uw Impossible Mission Force onze belangrijkste bondgenoot om de vrede op aarde te waarborgen.

Een dodelijke combinatie van moed en list zijn de vereiste vaardigheden die nodig zijn om met doodsverachting gevaarlijke acties te ondernemen, bijvoorbeeld om een terroristenbasis of het KGB-hoofdkwartier in Praag binnen te dringen.

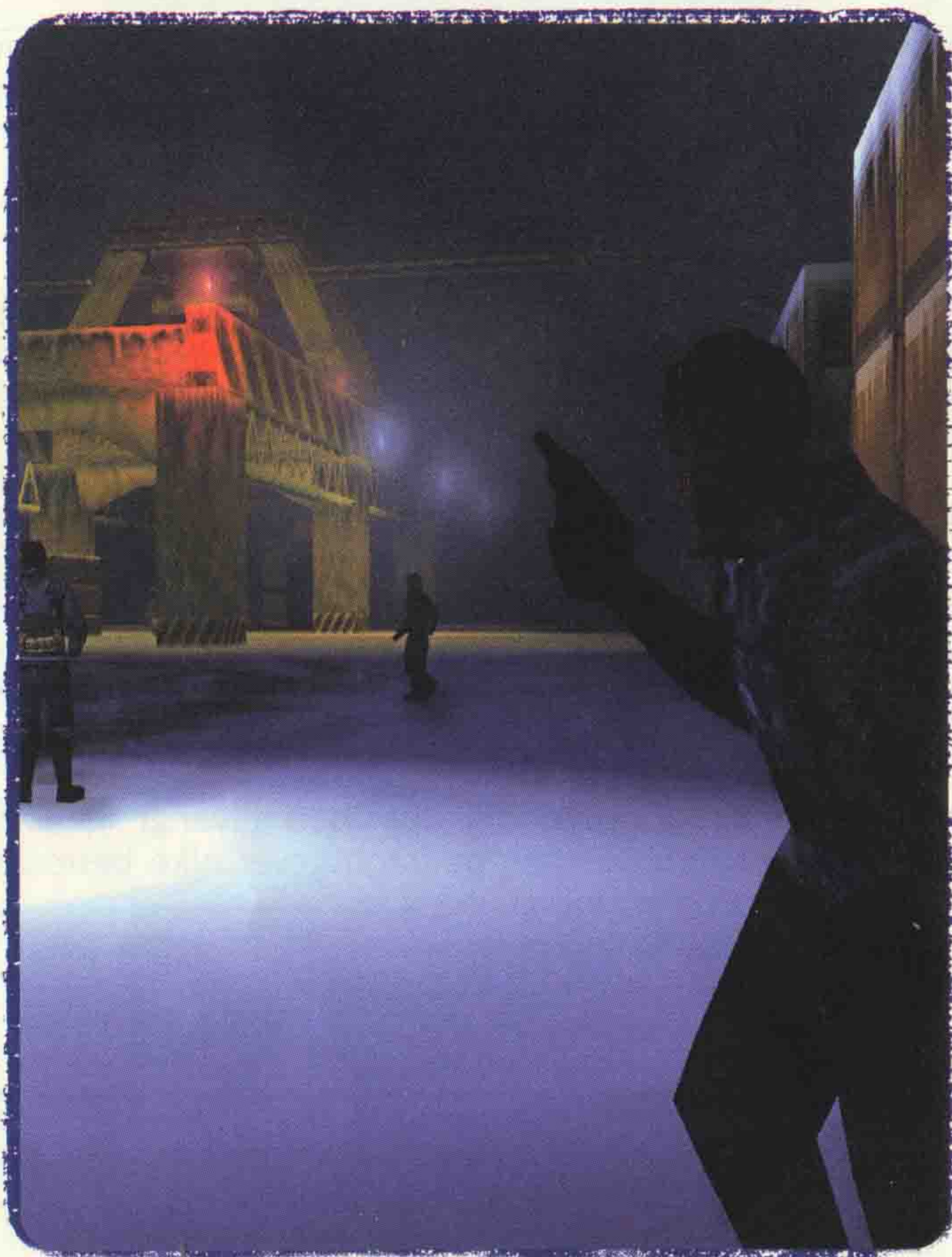
Als u deze missie accepteert, dan is het volgende uw taak: u kruipt in de huid van IMF's meest ervaren strijder in de voorhoede, Ethan Hunt, daarbij geholpen door uw grote talent en de speciale wapens en apparatuur van uw opdrachtgever om met succes uw opdrachten uit te kunnen voeren, hoe 'impossible' die ook zijn.

Mocht u of een ander lid van de IMF toch gevangengenomen of gedood worden, dan zal uw opdrachtgever elke betrokkenheid bij uw acties ontkennen.



Dit bericht vernietigt zichzelf binnen vijf seconden.





> HOOFDMENU

Plaats de cassette Mission: Impossible op de juiste wijze in uw Nintendo 64-systeem en zet de schakelaar POWER in de stand ON. Het titelscherm verschijnt. Druk op START om het Bestandsscherm op te roepen.

BESTANDSSCHERM

U kunt opgeslagen spelbestanden selecteren waarmee u in een spel kunt spelen dat al gestart is of u kunt een leeg opslagbestand selecteren om een nieuw spel te beginnen. In elk opslagbestand kunnen twee spellen opgeslagen worden, een voor elk moeilijkheidsniveau.



Een bestand selecteren

Verplaats de Control Stick naar rechts of links, of druk op de Vierpuntsdruktoets naar rechts of links om het door u gewenste bestand te selecteren. U kunt de inhoud van het bestand lezen en hoe ver u voor elk moeilijkheidsniveau in het spel gevorderd bent. Druk op de A-knop en accentueer in het menu vervolgens de opdracht SELECT. Bevestig uw keus door op START of de A-knop te drukken.

U kunt nu een spel in het bestand spelen. Als u voor de eerste maal een spel speelt, selecteer dan een leeg bestand om het spel vanaf het begin te beginnen.

• Een bestand kopiëren

Verplaats de Control Stick naar links of rechts, of druk op de Vierpuntsdruktoets naar rechts of links om het door u gewenste bestand te kopiëren. Druk op de A-knop om uw keuze te bevestigen en accentueer vervolgens de opdracht COPY in het menu.

> HOOFDMENU

Bevestig de opdracht met START of de A-knop. Verplaats de Control Stick of de Vierpuntsdruktoets naar rechts of links om deze naar het andere bestand te brengen waarnaar u de inhoud van het eerder geselecteerde bestand wilt kopiëren. Druk op START of de A-knop.



• Een opgeslagen bestand verwijderen

Verplaats de Control Stick naar links of rechts, of druk op de Vierpuntsdruktoets naar rechts of links om het door u gewenste bestand te kopiëren. Druk op de A-knop en accentueer in het menu vervolgens de opdracht DELETE. Bevestig de opdracht met START of de A-knop.

Hierdoor kunt u ruimte in een bestand vrij maken om een nieuw spel te starten.

OPMERKING: In alle menu's van Mission: Impossible is het mogelijk om een keus te annuleren en terug te gaan naar het vorige menu door op de B-knop te drukken.



SCHERM MOEILIKHEIDSLEVELS

Zodra u in het gewenste spelbestand bent, kunt u in dit scherm het moeilijkheidsniveau selecteren waarmee u wilt spelen. Als u al op een bepaald moeilijkheidsniveau een missie gespeeld heeft, kunt u spelen op elk level

dat u al met succes heeft voltooid en ook op het laatste level dat u op datzelfde moeilijkheidsniveau geprobeerd heeft. Selecteer POSSIBLE (gemakkelijk) als u een beginner bent. Ethan heeft dan een kogelvrij vest dat hem goed beschermt tegen vijandelijk vuur. Zijn opdrachten zijn daardoor ook eenvoudiger.

Selecteer IMPOSSIBLE (moeilijk) als u denkt dat u zich goed genoeg acht om een echte IMF-strijder te zijn. Vijanden zullen slimmer zijn en uw opdrachten ingewikkelder. Maar er zijn ook speciale beloningen voor de elite-speler...

Als u Mission Impossible voor de eerste maal speelt, dan verdient het aanbeveling eerst voor POSSIBLE te kiezen en IMPOSSIBLE voor later te bewaren.

MISSIESCHERM

Verplaats de Control Stick naar links of rechts, of druk op de Vierpuntsdruktoets naar rechts of links om een missie te selecteren. Bevestig deze keuze met START of de A-knop.

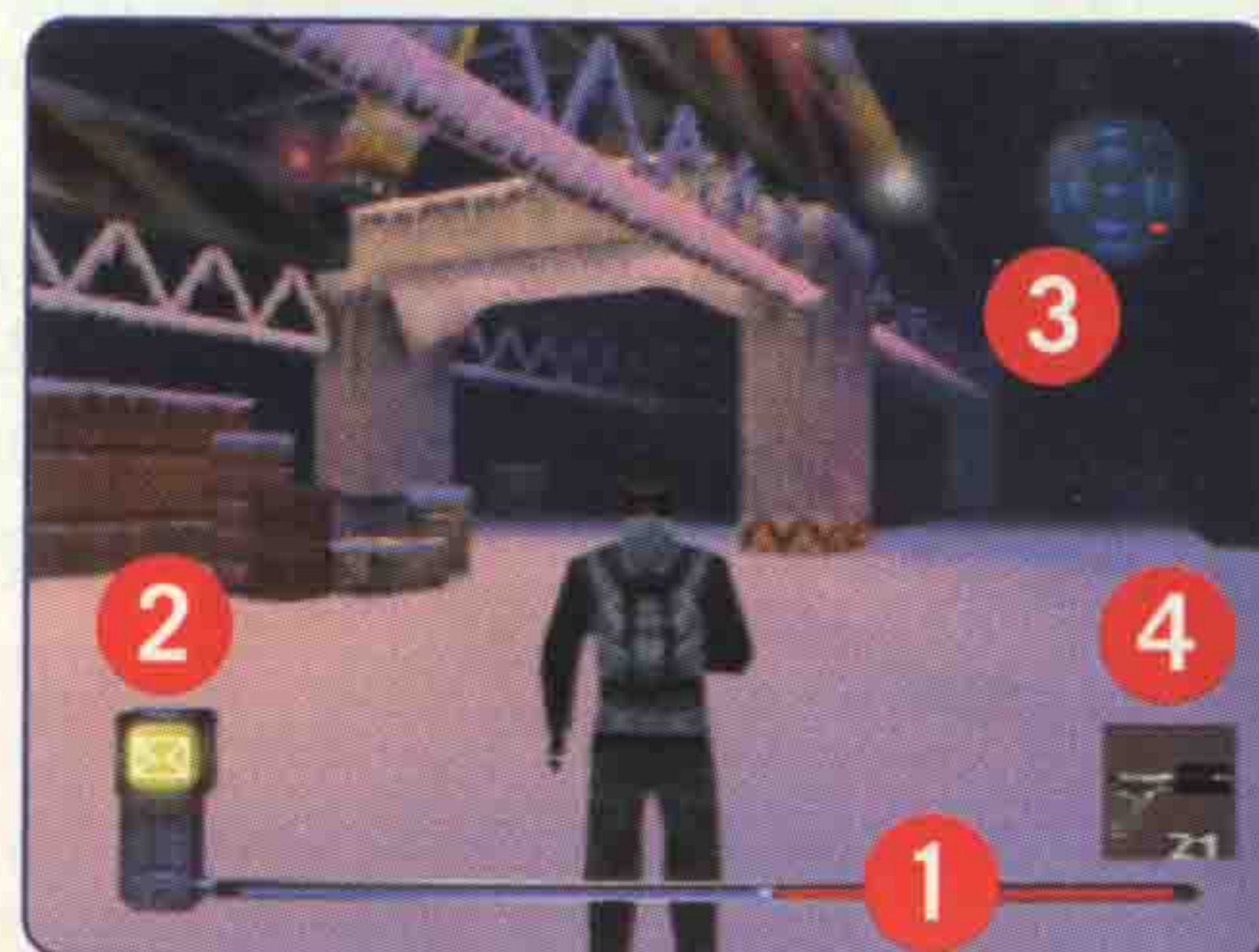
Als u de missie bevestigt met START, worden de BRIEFING (instructies) getoond en begint het spel op het eerste level van de missie. Als u met de A-knop bevestigt, kunt u kiezen uit de tot uw beschikking staande levels zonder dat u de BRIEFING (instructies) en eerdere levels hoeft te doorlopen. Selecteer een level met START of de A-knop en begin te spelen.



Onthoud: u kunt altijd met de B-knop teruggaan naar het vorige menu als u een verkeerde keus gemaakt heeft.

> BEDIENING VAN HET SPEL

SPELSCHERM



- 1- Gezondheidsbalk:** Laat uw krachtbron niet helemaal leeglopen, anders moet u opnieuw beginnen.
- 2- Ethan's IMF Communicator:** Controleer dit apparaat voor meer gegevens over mogelijke acties:
 - Wit lampje: binnenkomend bericht van het team.
 - Groen lampje: mogelijk gesprek met een ander persoon.
 - Rood lampje: mogelijke actie met betrekking tot object (deur openen, knop indrukken, muur beklimmen...).
 Gebruik de A-knop om de berichten te lezen of een actie te ondernemen.
- 3- Veldscanner:** Deze laat u objecten of mensen zien met een speciaal elektronisch plaatje. Alle objecten en apparatuur worden weergegeven met een rode punt, belangrijke mensen met groene punten en belangrijke plaatsen met wit (voorbeeld: een plaats om explosieven te laten vallen).
- 4- Wapenpictogram:** Toont het geselecteerde wapen met de beschikbare ammunitie (zie ook: Inventaris)

RUMBLE PACK™

Het spel Mission: Impossible is compatibel met het accessoire Rumble Pack. Lees eerst de handleiding van het Rumble Pack-accessoire zorgvuldig door. Zorg ervoor dat het control deck uit staat (OFF) als u het Rumble Pack-accessoire aansluit.

STANDAARDFUNCTIES BEDIENINGSKNOPPEN

Op de meeste levels hebben de bedieningsknoppen de volgende functies:

- **L-knop:** camerapositie wisselen.
- **R-knop:** vasthouden om de situatie te bezien van de hoofdpersoon / richtmodus.
- **C-knop (omhoog):** bij het richten: wapen inzoomen.
- **Rechter C-knop:** bij het richten: stap naar rechts.
- **Linker C-knop:** bij het richten: stap naar links.
- **C-knop (omlaag):** drukken om te bukken/op te staan.
- **B-knop:** bladeren door inventaris (zie ook: Inventaris)
- **A-knop:** actie (deur openen, schakelaar indrukken, bericht ontvangen, enzovoort). Standaard ingesteld op Springen.
- **START:** pauzeren en openen van IMF-bestandsmenu.
- **Z-knop:** activeren, schieten of slaan.
- **Vierpuntsdruktoets:** de camera rondom Ethan laten draaien.
- **Control Stick:** Ethan's bewegingen in de 3D-omgeving sturen.



> **BEDIENING VAN HET SPEL**

INVENTARIS

Druk op de B-knop als u Ethan's inventaris wilt zien. Dit kan op elk gewenst moment in het spel. Wapens worden horizontaal aan de onderzijde van het scherm getoond en objecten verticaal aan de rechterzijde. Door nogmaals op de B-knop te drukken verschijnt een nieuw wapen in het geaccentueerde gebied. Druk zo vaak als nodig is op de B-knop om in het geaccentueerde gebied het gewenste wapen op te roepen. Bevestig uw keus met de A-knop.



Druk op de C-knop omlaag om de cursor naar de objecteninventaris aan de rechterzijde van het spelscherm te brengen. Druk zo vaak als nodig is op de C-knop omlaag om het object te accentueren dat u wilt gebruiken.

Bevestig uw keus met de A-knop.

Als u de inventaris wilt verlaten zonder iets te selecteren, druk dan op de linker C-knop of druk op de B-knop, waarna de inventaris zichzelf na enkele seconden sluit.



Het oppakken van een object leidt niet tot een pauze in het spel. Blijf rennen en op uw omgeving reageren terwijl u uw keus maakt. Door te blijven rennen kan Ethan zijn leven redden, totdat hij een van zijn objecten uit zijn zakken kan halen om zichzelf mee te verdedigen.

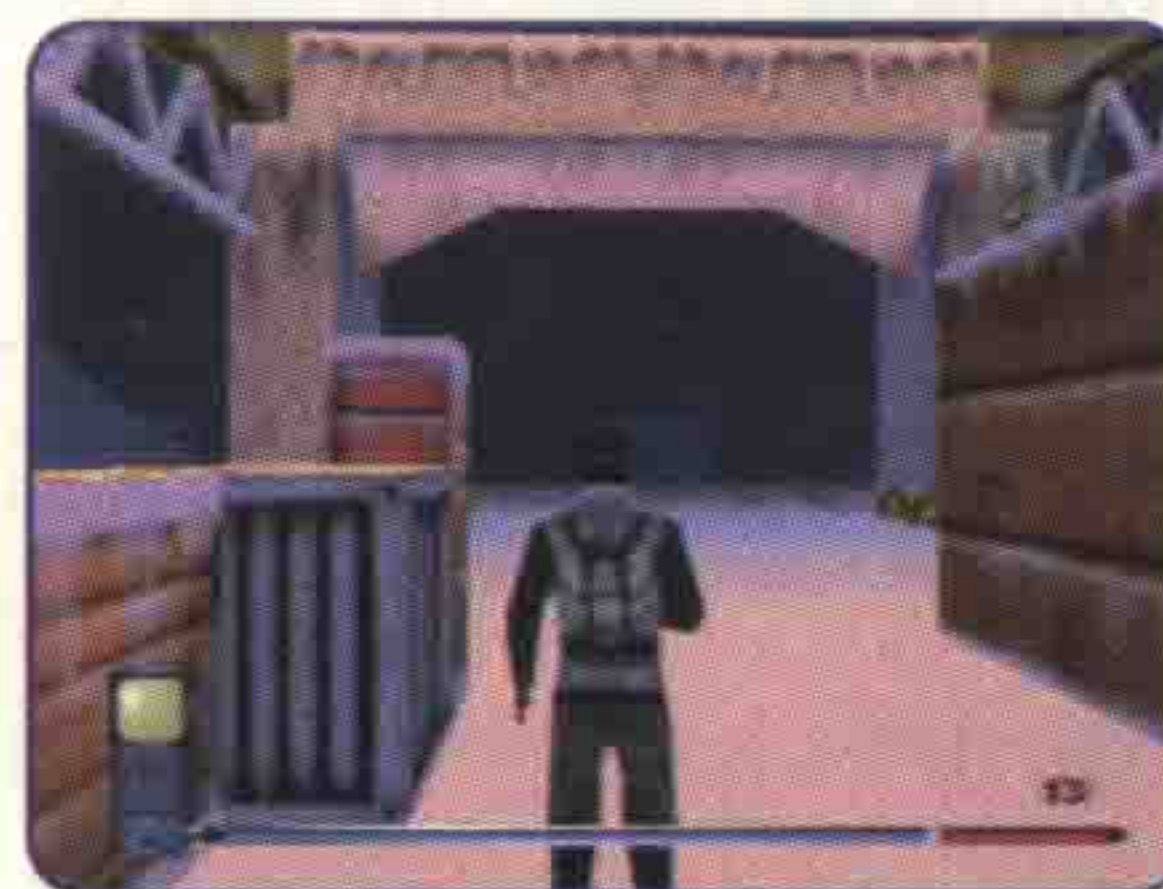
CAMERAPOSITIES

De spelcamera volgt Ethan overal in de omgeving waar zijn missie plaatsvindt en wordt optimaal afgestemd op de plaats van objecten, obstakels en gebouwen die zich in zijn nabijheid bevinden. In sommige levels kan de camera zodanig worden geprogrammeerd dat Ethan op twee verschillende manieren kan worden gevolgd. Door op de L-knop te drukken, kunt u de camera in veel van de levels wijzigen (zie ook in IMF-menu: CONTROLLER CONFIGURATION (Configuratie controller)).



• **Vliegende camera**

In deze uitgangspositie wordt Ethan door de camera vanaf boven gevolgd en krijgt u een duidelijk beeld van Ethan's directe omgeving.



• **Camera vanaf achteren**

In deze uitgangspositie wordt Ethan van achteren door de camera gevolgd. De camera blijft altijd achter hem, zodat u altijd kunt zien wat Ethan op zijn weg tegenkomt.

> **BEDIENING VAN HET SPEL**



• **Roterende camera**

Als u de vierpuntsdruktoets gebruikt, kunt u de camera rondom Ethan verplaatsen om de omgeving te verkennen. Handig om grote sprongen te maken of om hoeken te kijken.

• **Gezien vanaf de hoofdpersoon**

Houd de R-knop ingedrukt om de camera op Ethan's schouder te zetten en de situatie te bekijken vanuit de hoofdpersoon. Ethan wordt transparant afgebeeld om belangrijke details van de omgeving niet aan het oog te onttrekken. Door de R-knop los te laten, gaat de camera, al naar gelang de camerapositie die u ingesteld heeft, een positie verder terug.



Als Ethan een wapen in zijn hand heeft, verschijnt op het scherm een vizier. Met de Control Stick kunt u het vizier in elke richting bijstellen - naar links, naar rechts, naar boven of naar beneden - zodat Ethan op alles kan schieten wat hem bedreigt. Om Ethan een stap naar rechts of links te laten doen, moet u op de rechter- of linker C-knop drukken.



• **Als u de R-knop gebruikt:**

C-knop (omhoog): Zoom

Linker C-knop: Stap naar links

Rechter C-knop: Stap naar rechts

Control Stick: vizier richten.

U kunt ook op uw doel inzoomen door op de C-knop omhoog te drukken. Als u de C-knop omhoog loslaat, wordt de zoom-functie gestopt. De zoom-afstand hangt af van de nauwkeurigheid waarmee het wapen in Ethan's hand de schietafstand kan overbruggen. Hoe krachtiger uw wapen is, hoe verder u kunt inzoomen. Let op: een krachtige zoom biedt geen compensatie voor een minder nauwkeurig wapen.



SPECIFIEKE SPELINSTELLINGEN

In specifieke levels kunt u Ethan of zijn IMF-team op speciale wijze instrueren.

• **Sluipschutter - Waterloo Station & Mainland**

Soms is het mogelijk om Ethan te helpen door hem in de huid te laten kruipen van een of twee van zijn teamleden en hem als sluipschutter te dekken met een geweer vanaf een hogere positie.



> **BEDIENING VAN HET SPEL**

Gebruik de inventaris om van de normale spelmodus naar de Sluipschutter-modus te gaan en weer terug. Zodra het Sluipschutter-pictogram uit de inventaris geselecteerd is, functioneren de knoppen als volgt:



C-knop omhoog: inzoomen.

C-knop omlaag: uitzoomen.

B-knop: inventaris / sluipschuttergeweer selecteren.

START: pauzeren en openen van IMF-bestandsmenu.

Z-knop: activeren, schieten.

Control Stick: het vizier richten.

R-knop: precies richten.

• **Kanonnerbootkanon**

Ethan moet een kanon kunnen bedienen als hij zich op een kanonneerboot bevindt. De knoppen functioneren als volgt:



START: pauzeren en openen van IMF-bestandsmenu.

Z-knop: activeren, schieten.

Control Stick: het vizier richten.



• **Afdalen in de Terminal Room**

Ethan moet een veiligheidszone binnendringen door met een kabel aan een plafond te hangen. U helpt hem obstakels te vermijden en zijn doelen te bereiken door de volgende knoppen te gebruiken:



R-knop: vasthouden om camerapositie vanaf de hoofdpersoon op te roepen.

C knop (omhoog): de camera omhoog richten.

Rechter C-knop: camera naar rechts richten.

Linker C-knop: camera naar links richten.

C-knop (omlaag): camera naar beneden richten.

B-knop: omhoog gaan.

A-knop: omlaag gaan.

START: pauzeren en openen van IMF-bestandsmenu...

Vierpuntsdruktoets: als C-knoppen.

Control Stick: Ethan laten draaien en roteren.

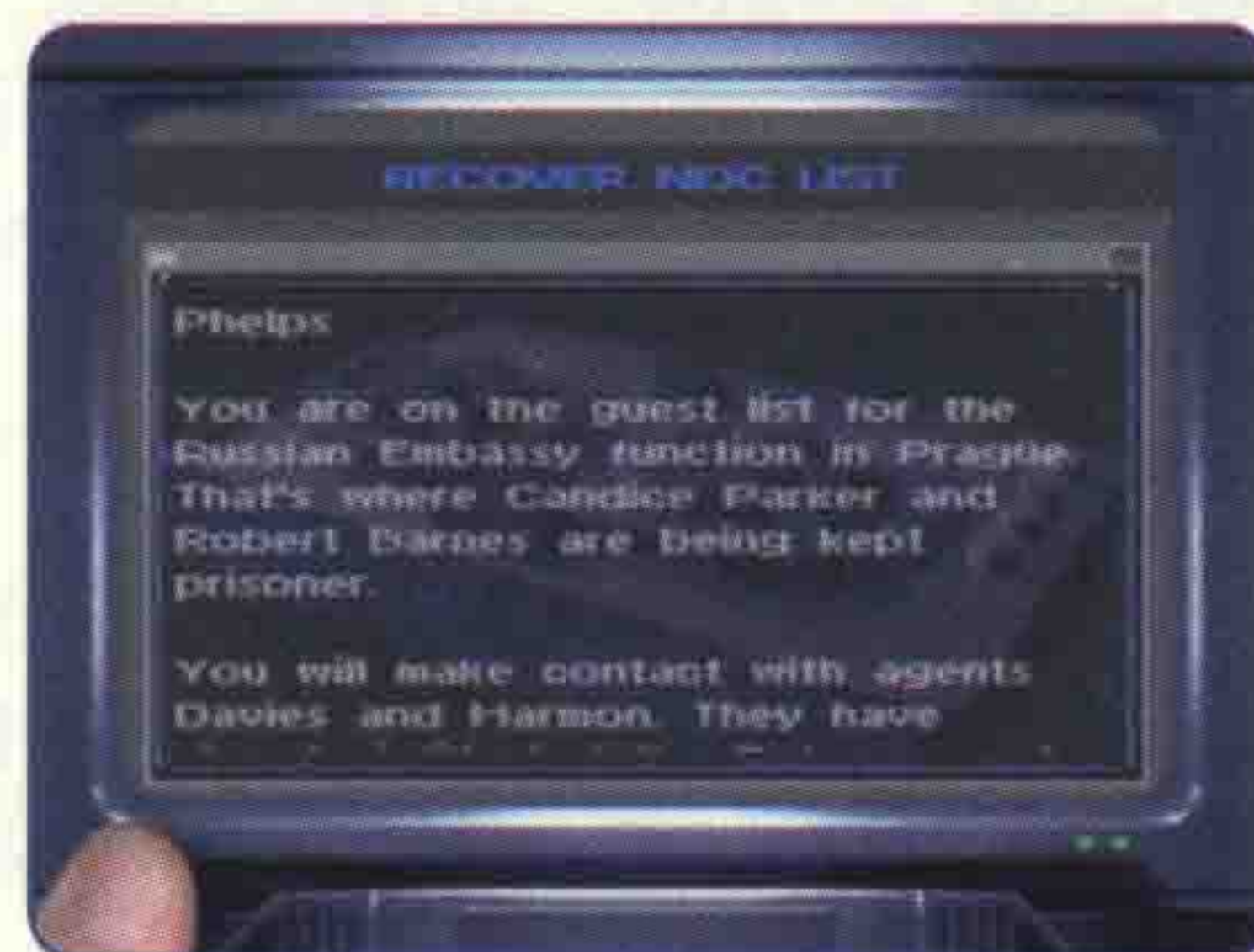
> HET IMF-MENU:

Druk op START om tijdens het spel een pauze in te lassen en het IMF-bestandsmenu op te roepen. Dit kunt u op elk gewenst moment doen. Deze bestanden geven u bruikbare informatie over de missie die u uitvoert. Accentueer een bestand en selecteer het met de A-knop. Druk op de B-knop om naar de vorige keus terug te gaan. Druk op START om het spel te hervatten. Dit kan op elk gewenst moment.



• Briefing (instructies)

Dit is de beschrijving van de missie. Hierin worden alle instructies beschreven die bedoeld zijn om de vijand om de tuin te leiden zonder dat deze ontdekt wie hier achter zit. Lees uw instructies in elk level zorgvuldig door om te voorkomen dat u een vitale stap mist, maar wees voorzichtig! Als er iets fout gaat, moet u misschien improviseren...



De instructies kunnen langer zijn dan de ruimte die door het scherm geboden wordt. Trek de Control Stick naar beneden of druk op de Vierpuntsdruktoets naar beneden om de complete tekst te zien.

Dit informatiescherm wordt automatisch weergegeven aan het begin van het spel.

• Objectives (doelstellingen)

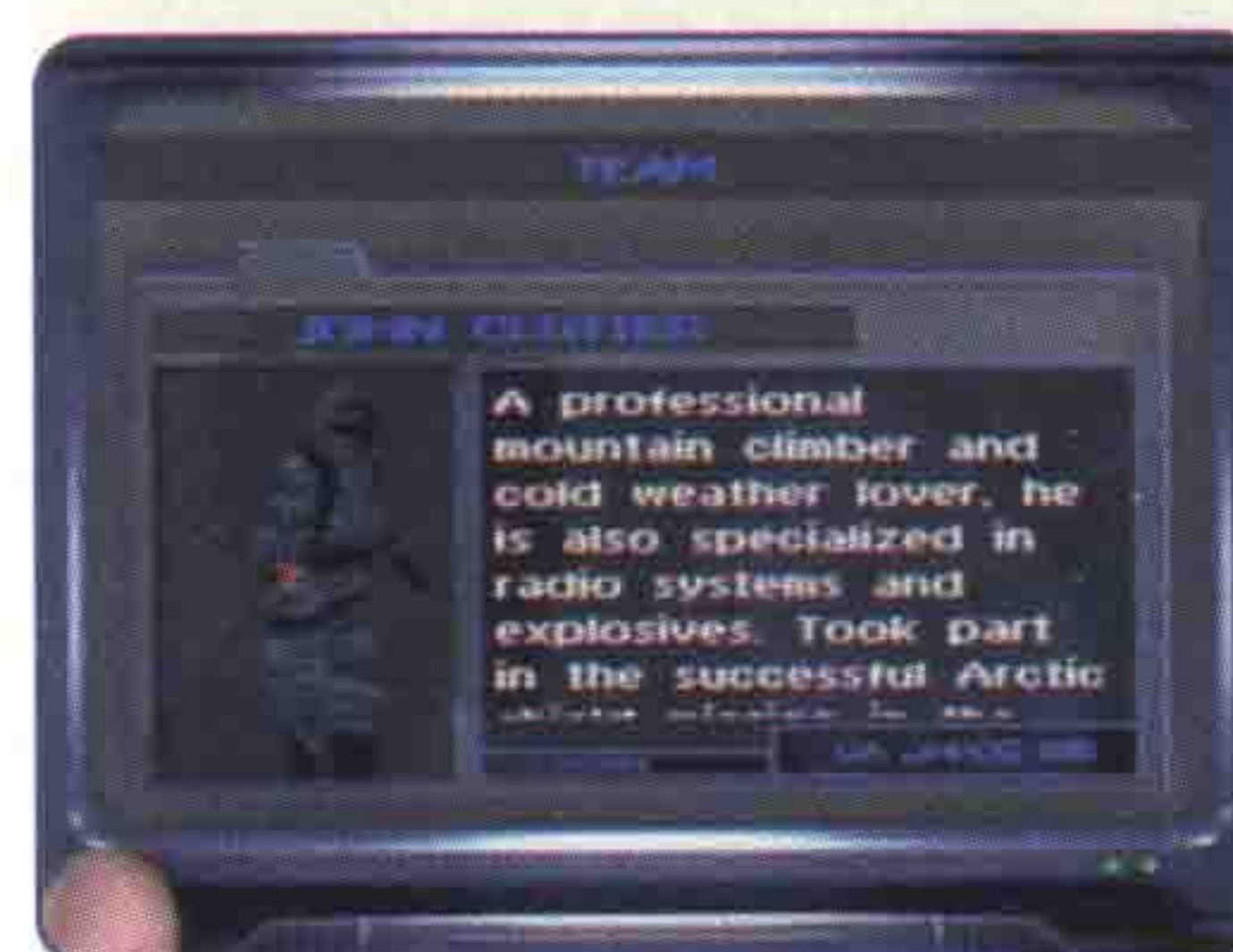
Dit zijn de doelstellingen van uw missie. Controleer deze tijdens uw missie om ervoor te zorgen dat u in het zorgvuldige bedachte plan van Jim Phelps geen enkele stap gemist heeft. Na het bereiken van een doelstelling wordt deze afgevinkt. Doelstellingen die niet gehaald zijn, worden afgekruist. Als dit gebeurt, is het bijna zeker dat uw missie zal mislukken.



• Team

Lees de persoonsbeschrijvingen van al uw teamleden in deze gegevensbank en stel u op de hoogte van hun specifieke deskundigheid en hun rol in de missie.

Duw de Control Stick naar rechts of links of druk op de Vierpuntsdruktoets naar rechts of links om de verschil-



lende bestanden op te roepen.

• Equipment (apparatuur)

Een uiterst bruikbaar bestand, met informatie over uw IMF-apparatuur, hulpmiddelen en wapens, en zelfs over enkele van de wapens van uw vijanden. Zorg ervoor dat u deze bestanden bekijkt, omdat u hierin belangrijke aanwijzingen kunt vinden.



Duw de Control Stick naar rechts of links of druk op de Vierpuntsdruktoets naar rechts of links om de verschillende bestanden op te roepen.

> HET IMF-MENU:

• Options (opties)

Accentueer een Item en duw de Control Stick naar rechts of links of druk op de Vierpuntsdruktoets naar rechts of links om de opties bij te stellen.

Music Level (muziekniveau) - - - - **Volume van de spelmuziek bijstellen**
Sfx Level (geluidsniveau) - - - - - **Volume van de geluidseffecten bijstellen**
Audio Mode (audiomodus) - - - - - **Mono / Stereo**
Screen Size (schermgrootte) - - - - **4/3 / 16/9** (Voor breedbeeldtelevisies)
Controller - - - - - **schakelen naar menuscherm van controller**

Hier worden de bedieningsknoppen beschreven voor het level dat u speelt, evenals de keuze tussen een links- of rechtshandige configuratie.



• Abort mission (missie afbreken)

Als een of meer doelstellingen van de missie niet gehaald zijn, wilt u wellicht direct met het spel ophouden. Bij uw volgende poging moet u op hetzelfde level weer vanaf het begin beginnen...

GAME OVER

Als u te vaak door de vijand of dodelijke valstrikken getroffen bent, of als uw doelstellingen niet gehaald zijn, dan betekent dit het einde van het spel. Als dit gebeurt, komt u weer terug in het Missiescherm, waar u op hetzelfde level het nogmaals kunt proberen. Let tijdens het spel op alle details. Cruciale elementen die nodig zijn om uw missie te voltooien, worden op het eerste gezicht nogal eens over het hoofd gezien. Een speciale agent moet zijn ogen te allen tijde openhouden en altijd alert zijn op onverwachte ... zelfs op "impossible" situaties!

> MOEILIKHEIDSGRAAD

Elk opslagbestand bevat twee opgeslagen spellen, een voor het moeilijkheidsniveau POSSIBLE (gemakkelijk) en een voor het moeilijkheidsniveau IMPOSSIBLE (moeilijk). Het is daarom bijvoorbeeld mogelijk dat in hetzelfde opslagbestand op één moeilijkheidsniveau het gehele spel voltooid is EN op het andere moeilijkheidsniveau het spel gedeeltelijk gespeeld is. Het is niet nodig het spel op het lagere moeilijkheidsniveau voltooid te hebben om op het hogere moeilijkheidsniveau te kunnen spelen. Als u een spel start op een nieuw moeilijkheidsniveau, dan wordt altijd begonnen in het eerste level van de eerste missie.

Als u voor de eerste keer Mission: IMPOSSIBLE speelt, dan raden wij u aan dat u begint met POSSIBLE, zodat u het spel snel leert kennen. Als u in POSSIBLE speelt, wordt u tijdens het verloop van de missie niet gestraft voor fouten. Ethan draagt een kogelvrij vest om hem tegen vijandelijk vuur te beschermen, de doelstellingen zijn eenvoudiger en de vijanden minder slim dan wanneer u in IMPOSSIBLE speelt, wat meer van u vergt.

De optie IMPOSSIBLE biedt de ervaren speler een grotere uitdaging. Ethan is dan kwetsbaarder voor vijandelijk vuur en lichamelijk letsel van allerlei aard. Het spel vereist tactisch inzicht en doordachte acties om nieuwe, onverwachte problemen op te kunnen lossen, slimme valstrikken te ontwijken en vijanden te verslaan die agressiever en vasthoudender zijn. Met IMPOSSIBLE is geen enkele fout toegestaan. Een Impossible Mission is dan echt een uitdaging!

> AANWIJZINGEN VOOR DE STRATEGIE

Anders dan bij veel andere actiespellen en adventure games worden in Mission: Impossible de gevaren en moeilijkheden van het leven van een geheim agent gesimuleerd. Ethan Hunt is, ondanks zijn deskundigheid en vaardigheden, geen superman en is niet in staat om zich zonder een schrammetje al schietend door hordes vijanden een weg te banen. Vijanden zijn dodelijk, en in een onbekende omgeving kan elke fout fataal zijn.

Als u in een nieuw level komt, is het verstandig eerst een beetje rond te kijken, zonder iemand neer te schieten, zodat geen nieuwe vijanden worden gealarmeerd. Let op zoeklichten, radars of camera's die uw aanwezigheid kunnen opmerken!

Vijanden zijn gemakkelijker in slaap te brengen of knock-out te slaan dan te doden, mits u de vijand geluidloos kunt naderen vanaf een plek waar hij u niet kan zien.

Als u door een vijand achtervolgd wordt, maak dan gebruik van alle mogelijke schuilplaatsen, hoeken van gebouwen en obstakels, zodat u voor hem een hinderlaag kunt leggen en de rollen omgekeerd worden!

Vergeet niet dat, ongeacht de situatie, Ethan Hunt een geheim agent is die in opdracht van de regering werkt. Een IMF-agent zal nooit zomaar schieten en onder geen enkele omstandigheid wordt toegestaan dat hij of zijn teamleden aan burgers of onschuldige omstanders letsel toebrengen. Wees voorzichtig als u uw wapens richt in openbare plaatsen en drukke situaties...

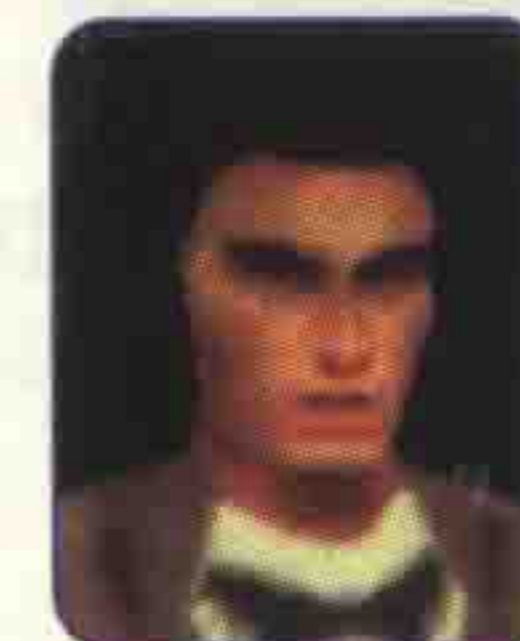
> ROLBEZETTING MISSION: IMPOSSIBLE

IMF-LEDEN



Jim Phelps: Leider van de IM-eenheid, erg vindingrijk in het opzetten van operaties die uiterst geheim moeten worden gehouden en waarbij psychologisch inzicht vereist is.

Ethan Hunt: Een van IMF's betrouwbaarste agenten. Meest succesvolle agent. Vanwege zijn talrijke vaardigheden is hij altijd eerste keus voor elke missie.

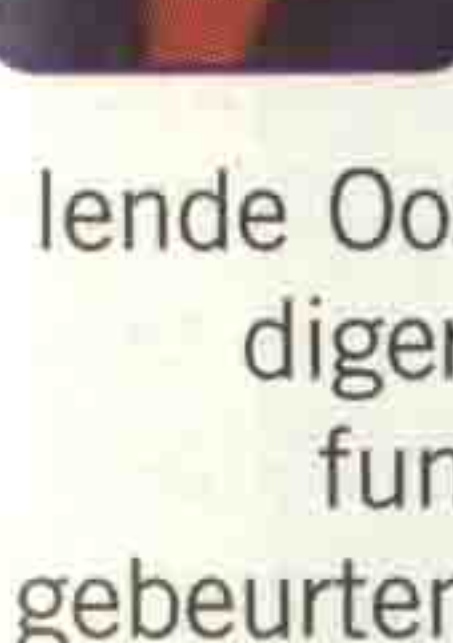


John Clutter: Professionele bergbeklimmer en liefhebber van acties in koud water. Gespecialiseerd in radiosystemen en explosieven. Heeft deelgenomen aan de succesvolle Arctic Shield Mission op de noordpool.

Andrew Dowey: Ex-kolonel bij de mariniers, een van de beste gevechtsspecialisten van de geheime dienst. Een bondgenoot van onschatbare waarde vanwege zijn kennis van elektronica en alarmsystemen.



Sarah Davies: Woont vier jaar in Praag. Geïnfiltreerd in de hoogste kringen van dat land. Van onschatbare waarde voor plaatselijk inlichtingenwerk.



Dieter Harmon: Opleiding genoten in verschillende Oosteuropese landen. Zoon van een vertegenwoordiger in kaviaar. Werkt als barkeeper en heeft in die functie gemakkelijk toegang tot feesten en sociale gebeurtenissen. Informatiebron van onschatbare waarde.



Candice Parker: Expert in geheimschrift. Voorheen onderzoeker bij Massachusetts Institute of Technology. Uitstekende ondersteunende agent voor missies waarbij computerbeveiliging een rol speelt.

> **ROLBEZETTING MISSION: IMPOSSIBLE**



Robert Barnes : Hoogst betrouwbare specialist voor operaties met hoge risico's. Waarschijnlijk gevangengenomen bij een poging Candice Parker te redden. Status: Vermist Tijdens Actie.

Jack Kiefer : Organisatorische expert, gespecialiseerd in vlekkeloze ontsnappingen. Uitmuntende timing. Kan altijd op worden gerekend om ons veilig thuis te brengen.



Luther Stickell : In diskrediet gebrachte CIA-agent, werd ervan verdacht interne veiligheidsvoorschriften te hebben genegeerd. Beschuldigingen niet bewezen. Heeft het vertrouwen van Ethan Hunt.

Krieger : Ervaren CIA-agent, wordt onbetrouwbaarheid en aan sociopathie grenzend vijandelijk gedrag aangewreven.



SCHURKEN

Basil Prokosh : Wereldwijd opererende, internationale wapenhandelaar. Zijn wereldwijde betrokkenheid bij terroristische organisaties maakt hem tot een formidabele en sterke tegenstander. De geheime dienst is er tot nu toe niet in geslaagd zijn greep op onze planeet te breken, maar de IMF heeft nu een manier gevonden om te infiltreren in de geheime basis van Prokosh en voorgoed een einde te maken aan zijn misdadige heerschappij. Als het team daar ten minste in slaagt.



Aleksander Golytsine : Vroegere KGB-officier, werkt nu als huurling voor internationale intelligentie. Heeft een van de geheimschrift-experts van onze geheime dienst gevangengenomen en haar en haar helft van de waardevolle NOC-lijst aan de KGB overgedragen.

MAX : Codenaam voor anoniem brein achter een privé-netwerk van internationale intelligentie. Vermoed wordt (maar niet bewezen is) dat Aleksander Golytsine in dienst is van MAX.

?

Terroristenleider: Zijn identiteit is onbekend, maar zijn deal met het internationale wapennetwerk van Basil Prokosh betreffende de aankoop van kernkoppen heeft hem al berucht gemaakt bij de IMF. Alleen een beslissende aanval terwijl deze twee vijanden van de wereldvrede op dezelfde plaats bij elkaar zijn, kan onze planeet behoeden voor massavernietiging.



> IMF-TECHNOLOGIE

WAPENS



7,65 mm vuurwapen met geluiddemper: Erg stil, uiterst dodelijk. Geen enkele IMF-agent zou zonder dit vuurwapen zijn leven op het spel zetten.



Sluipschuttergeweer: Geweer met hoge precisie en uiterst krachtige telescoop.



Mini-raketwerper: Een handige kleine handraketwerper. Gemakkelijk draagbaar. Ideaal voor agenten in beweging.



Pijlschieter: Wordt gebruikt met pijlen die bij een treffer iemand in slaap brengen. In één houder kunnen 20 stuks geplaatst worden. Uiterst krachtig en erg stil.



Blaaspijp: Primitief wapen dat het best gebruikt kan worden als behoedzaam opereren belangrijk is. Voordeel is dat deze niet gevoelig is voor metaaldetectors.



Elektro-bedwelmer: Produceert een stroomstoot van 40.000 volt die de tegenstander positief elektrificeert. Laat het slachtoffer bewusteloos achter, maar is niet dodelijk.



Gascapsules: Kleine capsules die, als ze op de grond worden gegooid, hetzelfde resultaat geven als de gasinjector. Werken goed in open ruimtes, maar het effect vervliegt snel.



Sensormijn: Sabotagewapen dat deel uitmaakt van de IMF-standaarduitrusting. Ontsteking kan reageren op contact, diepte of hoogte.



Kneedexplosieven: Kunnen gebruikt worden in uiterst kleine hoeveelheden om kleine apparatuur weg te blazen. Schiet om te activeren als u geen krachtbron meer heeft.



Super-explosieven: Gecombineerd met radiobestuurde ontsteker voor groot vuurwerk.



Gasinjector: Erg krachtig en compact sproeiwapen. Bij gebruik in afgesloten ruimtes kan bijna een geheel leger binnen seconden in slaap gebracht worden.



Explosief gom: Lijkt op Kerstmis. Druk rood op groen, plak het ergens en vlucht. Vijf seconden later blaast het uw weg open naar Nieuwjaar. Kauwen niet aanbevolen.



Gasspuit: Wordt door CIA-bewakers gebruikt als inwendig veiligheidswapen. Bij inhalering worden alle spierbewegingen geneutraliseerd.

ANDERE DAN IMF-WAPENS



9 mm HI Power vuurwapen: Standaard straatwapen dat geen verdere introductie behoeft. Onnauwkeurig, law-aaiig en gevaarlijk als het op u gericht is.



UZI-machinepistool: Populair artikel op de zwarte markt. Compact, automatisch werkend, vaak gebruikt in criminele circuits en bekende films.



Kanonneerbootkanon: Opgesteld op een oude rivierpatrouilleboot. Dit dubbelloops kanon stamt uit de burgeroorlog. Erg groot kaliber met uiterste zwakke inslag. Alleen meerdere treffers kunnen werkelijk schade toebrengen.

> IMF-TECHNOLOGIE

HULPMIDDELEN



Gezichtenmaker: Het meest bruikbare IMF-hulpmiddel. Schuimcassettes maken met een nauwkeurigheid van 100% een kopie van elk gezicht. Hoe lang het masker meegaat, hangt af van de tijd en temperatuur. Veel lol op reüniefestjes van Langley Alumni.



IMF-Communicator: Uiterst klein communicatie-apparaatje dat functioneert als een gegevensbank met informatie over de actuele missie.



IMF-Veldscanner: Een klein, op de pols gebruikt scan-apparaat, kan mensen, plaatsen of objecten lokaliseren die uitgerust zijn met een speciaal, 'bronzoekend' CIA-mechanisme.



Automatisch Frequentie Zoekende Vervormer: Als de AFZV in de buurt van een zender wordt geïnstalleerd, kan niemand IMF-communicatie afluisteren.



Nachtkijker: Bruikbaar voor sabotagemissies waarbij zich vaak stroomonderbrekingen voordoen.



Draadsnijder: Met snijblad van zirkonium! Snijdt door vrijwel alles. Geïsoleerd tot 50.000 volt.



Radiobestuurde ontsteker: Standaardapparatuur. Radiobestuurd, vereist geen speciale installatie.



Ziekmakend poeder: Kleine dosis in een drankje leidt tot ernstige misselijkheid. Zeker is dat het slachtoffer urenlang moet bijkomen in een ziekenkamer.



Rookopwekker: Compact snufje dat de indruk geeft dat er een grote brand is uitgebroken. Alleen beperkt qua duur. Prachtig hulpmiddel om gebieden te ontruimen, paniek te veroorzaken en ervoor te zorgen dat u tijdens het spitsuur een plaats in de metro heeft.



Videobevriezer: Elektronisch juweeltje dat alle doorvoer van multimediatechnische gegevens blokkeert.



Minicamera: Uiterst kleine videocamera, kan gemakkelijk ergens op geplaatst worden om moeilijk verkrijgbare gegevens zoals digitale codes te registreren.



Vingerafdrukscanner: Om de vingerafdrukken van iemand te kopiëren en deze te gebruiken om toegang te krijgen tot gebieden die beveiligd zijn door digitale scanners.



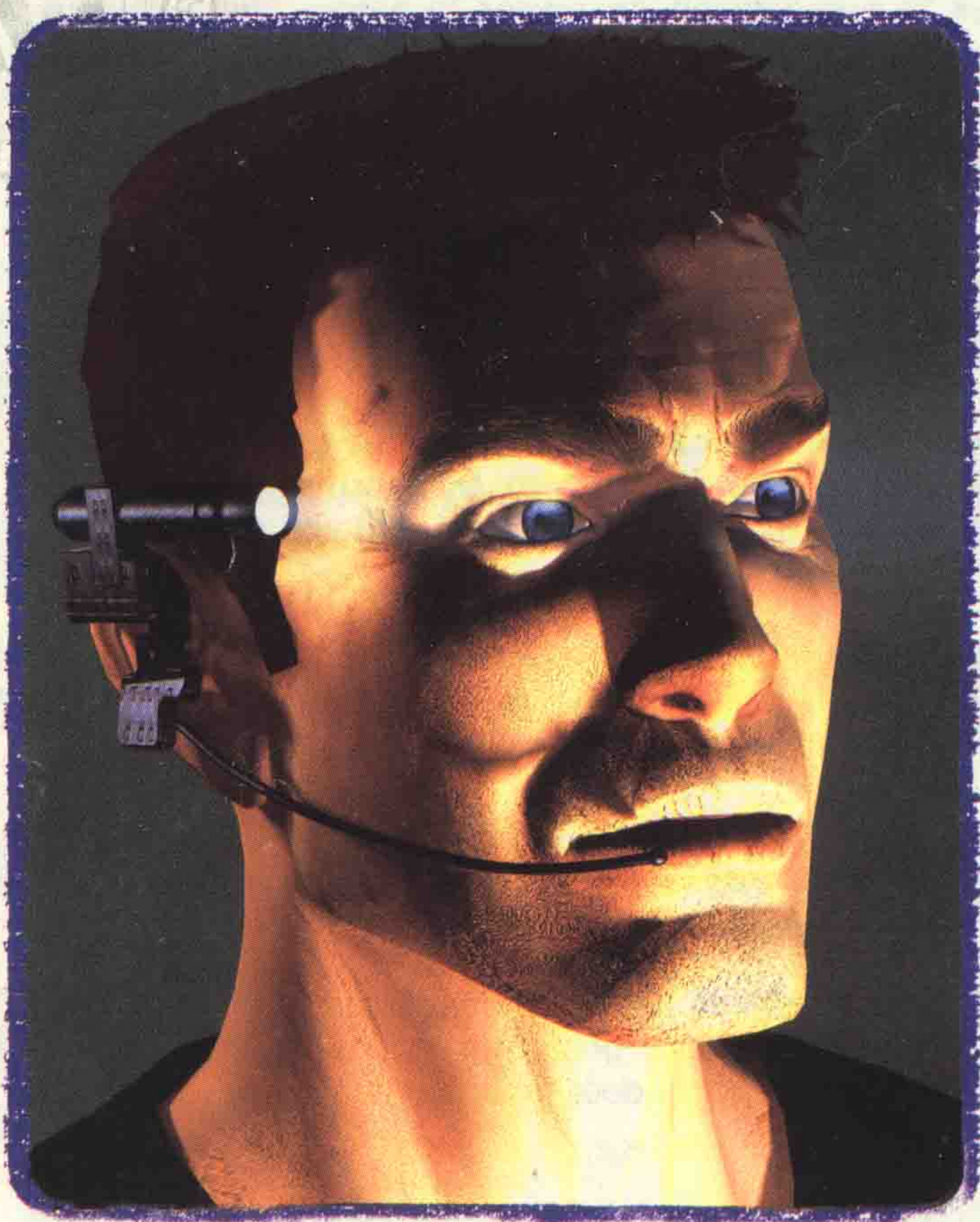
Elektromagnetische vervormer: Een elektromagnetische vervormer voor het storen van instrumenten en radar van vliegtuigen.



Infraroodkijker: Infraroodbril waarmee beveiligingspersoneel veiligheidslasers kunnen zien die voor het blote oog normaliter onzichtbaar zijn.



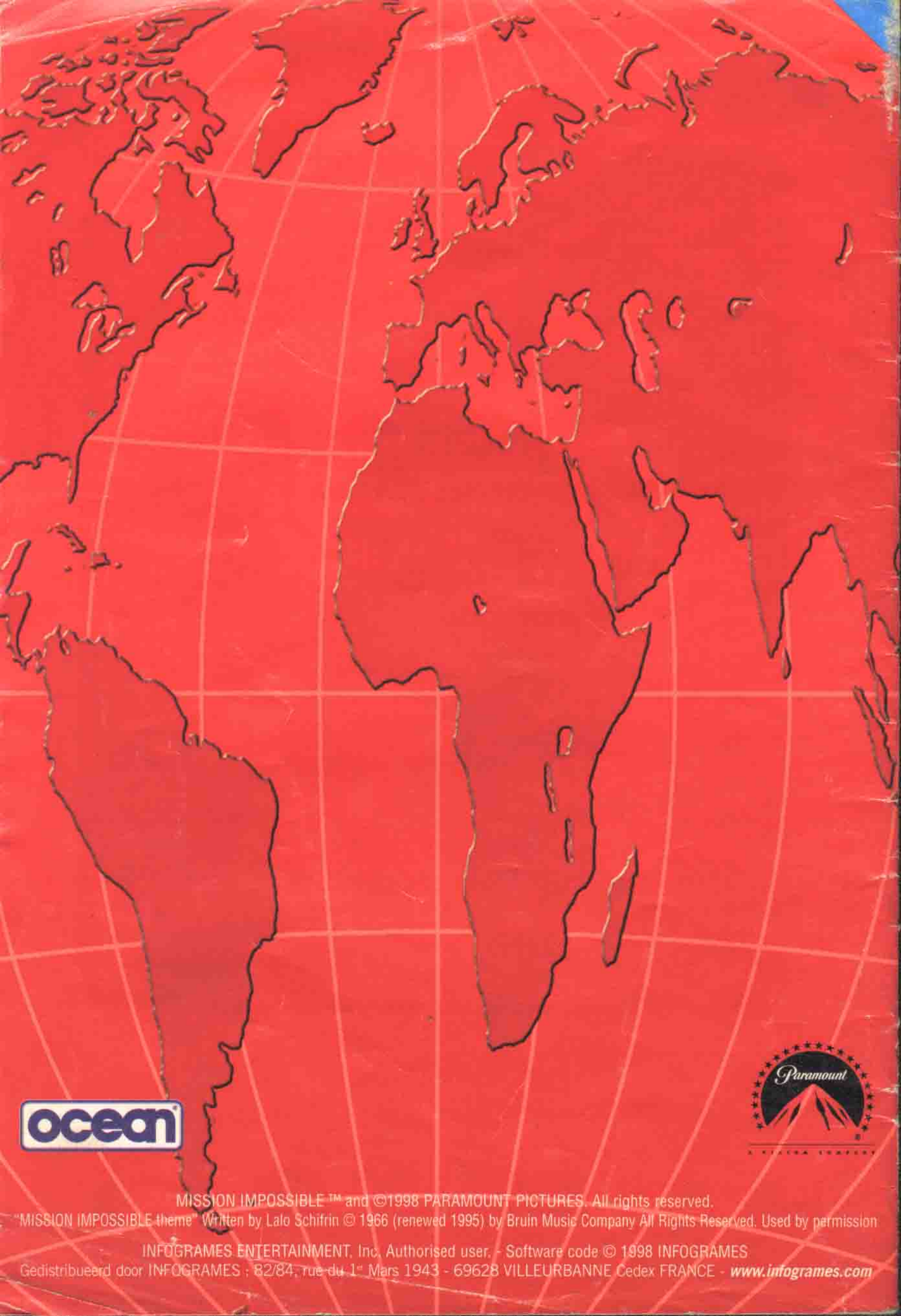
Laserafbuigend prisma: Een speciaal apparaat dat wordt gebruikt om een doorgang te maken in gebieden die bewaakt worden door veiligheidslasers.



INFOGRAMES BENELUX

Parklaan 81 a
Postbus 2367
5600 CJ Eindhoven
Nederland

Tel: 0031 (0)40 2393 560
Fax: 0031 (0)40 2468 940



MISSION IMPOSSIBLE™ and ©1998 PARAMOUNT PICTURES. All rights reserved.

"MISSION IMPOSSIBLE theme" Written by Lalo Schifrin © 1966 (renewed 1995) by Bruin Music Company All Rights Reserved. Used by permission

INFOGRAMES ENTERTAINMENT, Inc. Authorised user. - Software code © 1998 INFOGRAMES

Gedistribueerd door INFOGRAMES : 82/84, rue du 1^{er} Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE Cedex FRANCE - www.infogrames.com